

## PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 09-173645

(43)Date of publication of application : 08.07.1997

(51)Int.Cl.

A63F 9/22

A63F 9/00

(21)Application number : 08-347610

(71)Applicant : SEGA ENTERP LTD

(22)Date of filing : 26.12.1996

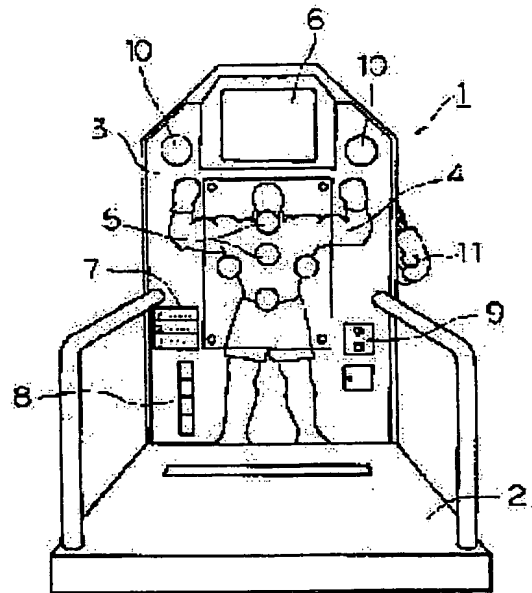
(72)Inventor : SAKAKAWA ATSUO

## (54) GAME DEVICE

## (57)Abstract:

**PROBLEM TO BE SOLVED:** To enjoy a boxing game without the need of a complicated large-sized operation lever by attaching a hitting buffer body to the supporting means of the height of a person, providing plural hitting detection means for detecting hitting, judging match conditions from the detection signals and changing video information.

**SOLUTION:** When a coin is fed, a gong is rung, a game is started and an opposite boxer is displayed on a CRT monitor, takes a fighting pose and excites a player. Then, when the player looks at the motion of the opposite boxer and sends out a punch aiming at a part with an opening to attack, in the case that a hitting detection switch is turned ON, the video image of the opposite boxer is changed to the video images of receiving a damage and life display is increased. On the other hand, when the punch attacking the opening is not made, the punch of the opposite boxer comes, the life display is decreased, and when the life display becomes zero, the down image of the player is projected on the CRT monitor and the game is ended.



## LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 27.12.1996

[Date of sending the examiner's decision of rejection] 08.12.1998

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's]

decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2000 Japan Patent Office

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平9-173645

(43) 公開日 平成9年(1997) 7月8日

(51) Int.Cl. <sup>8</sup>	識別記号	片内整理番号	F I	技術表示箇所
A 6 3 F 9/22			A 6 3 F 9/22	P
9/00	5 0 5		9/00	5 0 5 F

審査請求 有 請求項の数 4 O L (全 6 頁)

(21) 出願番号 特願平8-347610  
実願平5-4933の変更  
(22) 出願日 平成5年(1993) 1月22日

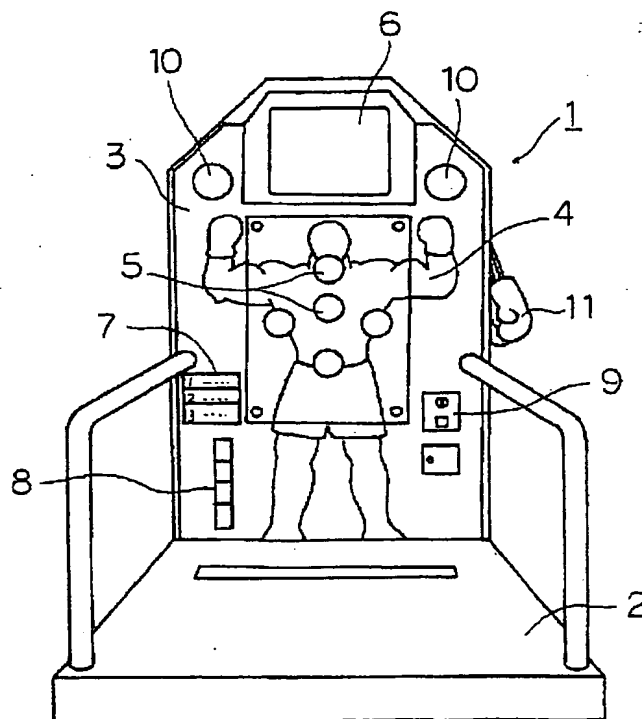
(71) 出願人 000132471  
株式会社セガ・エンタープライゼス  
東京都大田区羽田1丁目2番12号  
(72) 発明者 坂川 教夫  
東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会  
社セガ・エンタープライゼス内  
(74) 代理人 弁理士 稲葉 良幸 (外2名)

(54) 【発明の名称】 ゲーム装置

(57) 【要約】

【課題】 例えばボクシングのための入力をより簡略化し、故障しても修理が簡単で、かつ背が低くても操作ができるゲーム装置、特にボクシング遊戯装置を提供する。

【解決手段】 基台1に人の高さ程の立部3を支持する。この立部には相手ボクサーの絵が付された殴打緩衝体15が取り付けられている。また、相手ボクサーの絵への殴打を検出する複数の殴打検出スイッチ12が存在する。このスイッチからの検出信号を検出して試合状況を判断し映像情報を変化させる。



**【特許請求の範囲】**

【請求項1】 基台に支持された人の高さ程の支持手段と、該支持手段に取り付けた相手ボクサーの絵が付された殴打緩衝体と、該殴打緩衝体に付随して設け該殴打緩衝体に付された相手ボクサーの絵への殴打を検出する複数の殴打検出手段と、前記基台に支持され該弾性緩衝体の上方に設けた映像表示手段と、予め記録された映像情報を該映像表示手段に発すると共に、該映像情報に連動して殴打検出手段からの検出信号を検出して試合状況を判断し映像情報を変化させる制御手段とからなるゲーム装置。

【請求項2】 基台に支持された支持手段と、この支持手段に取り付けられた、遊戯者からの入力を受ける対象体と、この対象体に対する入力状況を検出する検出手段と、映像表示手段と、予め記録された映像情報をこの映像表示手段に発すると共に、前記検出手段からの検出信号を検出し前記映像情報を変化させる制御手段と、を備えたゲーム装置。

【請求項3】 前記対象体が前記基台に対して垂直に立設され、前記検出手段がこの対象体に対する高さ方向の変位を持った入力に対して検出可能に構成されている、請求項2記載のゲーム装置。

【請求項4】 前記検出手段は前記対象体に対する入力を検出可能な検出要素を複数備え、この各検出要素はこの対象体の高さ方向に沿って設けられている請求項3記載のゲーム装置。

**【発明の詳細な説明】****【0001】**

【産業上の利用分野】 本発明はCRTディスプレイを利用した、特にボクシングを模擬したゲーム装置に関する。

**【0002】**

【従来の技術】 従来、実開平1-56289号によるボクシングゲーム装置は、人の背丈程の立型筐体の上部にCRTモニターを設け、CRT画面に相手のボクサーの映像を映し出し、フック、ストレート、ジャブ、ボディブロー等といった動作を操作者が該CRTモニターに映し出される相手ボクサーの隙を突いて、ゲーム装置の中程に手前に突出して設けられ前後及び上下に揺動可能に支持された左右2本の操作レバーを操作して行なうものであった。

**【0003】**

【発明が解決しようとする課題】 しかしながら、上記ボクシングゲーム装置では、実際のボクシングのパンチを模ねているため、操作に過大な力が加わるので、その強度に耐えるために操作レバーの機構が複雑で大型になっていた。そのため、操作レバーが万一壊れた場合には修理が大変であり、そのままゲーム装置を引き上げるものがあつた。

【0004】 さらに操作レバーの位置が予め決まってい

るため、ある程度の身長のある人でなければ操作レバーを自由に操作することが難しく、特に背の低い子供では十分に操作することができなかった。

【0005】 そこで本発明では例えばボクシングのための入力をより簡略化し、故障しても修理が簡単で、かつ背が低くても操作ができるゲーム装置、特にボクシング遊戯装置を提供することを目的とする。

**【0006】**

【課題を解決するための手段】 前記目的を達成するために、この出願に係わる発明は、基台に支持された人の高さ程の支持柱に設けた板部材からなる支持手段と、該支持手段に取り付けた相手ボクサーの絵が付されたマット体等の殴打緩衝体と、該殴打緩衝体に付随して設け該殴打緩衝体に付された相手ボクサーの絵への殴打を検出する複数の殴打検出手段が設けられていることを特徴とするものである。

【0007】 そして、前記基台に支持され該殴打緩衝体の上方に設けたCRTや投影スクリーンや液晶表示装置等の映像表示手段と、ROMやビデオディスク等の予め記録された映像情報を該映像表示手段に発すると共に、該映像情報に連動して殴打検出手段からの検出信号を検出して試合状況を判断し映像情報を変化させる制御手段とで構成されたボクシングゲーム装置である。

【0008】 さらに、この出願に係わる発明は、基台に支持された好ましくは人の高さ程の支持手段と、この支持手段に取り付けられた、遊戯者からの入力を受ける対象体と、この対象体に対する入力状況を検出する検出手段と、映像表示手段と、予め記録された映像情報をこの映像表示手段に発すると共に、前記検出手段からの検出信号を検出し前記映像情報を変化させる制御手段と、を備えたゲーム装置であることを特徴とする。

【0009】 好適な実施形態においては、前記対象体が前記基台に対して垂直に立設され、前記検出手段がこの対象体に対する高さ方向の変位を持った入力に対して検出可能に構成されている。

【0010】 さらに、他の好適な実施形態では、前記検出手段は前記対象体に対する入力を検出可能な検出要素を複数備え、この各検出要素はこの対象体の高さ方向に沿って設けられている。

【0011】 上記ゲーム装置によれば、制御手段で映像表示手段に相手ボクサーの動画映像を映し出し、プレイヤーは相手ボクサーの動画映像にあわせ、相手ボクサーとボクシングを行なう。そして相手ボクサーの隙をみて基台に支持されたボクサーの絵が付された殴打緩衝体の絵の隙のある部分をパンチし、相手ボクサーの動画映像とタイミングよくパンチを繰り出すことが出来たならば、殴打検出手段により検出し制御手段に検出信号を送り、制御手段にて判定し次の動画映像を映像表示手段に映し出す。

**【0012】**

(3)

【発明の実施の形態】本発明の一実施例を図面にに基づき詳細に説明すると、図1は本発明のボクシングゲーム装置の正面図である。ボクシングゲーム装置1は、一人の大人が載って軽くボクシングのフットワークができる程の大きさの方形の基台2と、該基台の後方には畳程の大きさの長方形の立部3が該基台2の幅で立設されている。

【0013】立部正面には両手を上げているボクサーの絵4が付されている。ボクサーの顔部、胸部、左右の脇腹部、腹部には標的5が設けてある。ボクサーの上部にはCRTモニター6が画像表示面を正面に向けて設けてある。

【0014】ボクサーの絵4の左側面には、ランク表示部7及びライフ表示部8が設けてあり、右側面にはコイン投入口、コイン返却口からなるコイン装置9が設けてある。CRTモニターの左右にはスピーカ10が設けてある。立部3の右側にはボクシンググローブ11が設けてあり、プレイヤーはこのボクシンググローブ11を手で填めてゲームを行なうのである。

【0015】図2はボクシングゲーム装置の斜視図であり、立部3のボクサーのボディ部分は長方形に凹部3aとなっており、それぞれ標的5の真後ろにあたる部分には押しボタン式等の圧力を検出する頑強な殴打検出スイッチ12が設けてある。体操のマットとほぼ様な構造の弾性を有するマット体13が該凹部3aに填まる形で四隅を立部3にネジ止め固定されている。

【0016】上述の実施例では、ランク表示部7及び、ライフ表示部8をCRTモニター6と別途設けたが、これらを別途設けるのではなくCRTモニター6にまとめて表示してもよい。さらに殴打検出スイッチ12をマット体13の表面に設けてもよく、この場合は殴打した場合一に怪我しないように殴打検出スイッチ体12の表面を厚手の布等で覆うことが望ましい。また殴打検出スイッチ体12をマット体13の表面に直に設ける場合では周りをリング状にして該リングを点滅自在にしたスイッチ体12をマット体13の表面に直に設ける場合では周りにすると、CRTモニター6に映る相手ボクサーの隙に合わせて該当するスイッチ体のリングを点灯させることにより、プレイヤーにパンチングのタイミングを知らせることができる。

【0017】図3にはボクシングゲーム装置の内部構造を表す側面断面図を示す。マット体13にはボクサーの顔部、頭部及び胸部、及び左右の脇腹部、腹部には標的5が付されている。該マット体13を固定した前記凹部3a内側の板部材14は硬質ゴムによる緩衝体15を介して支持柱16に取り付けられ、該支持柱16は硬質ゴムによる緩衝体18を介して床板部18に固定されている。よってマット体13は床板部18に着されるが、該板部材14は支持柱16には緩衝体15を介し、さらに支持柱16も床板部18に緩衝体17を介して取り付けられており、マット体13で受けた衝撃

を緩衝する構造としており、立部3に設けたCRTモニター6等には衝撃を伝えにくい構造となっている。

【0018】図1乃至3に示すように、入力手段としての殴打検出スイッチ12は、立部3の高さ方向に沿って配置してあり、最下段の標的5を子供の手が届く範囲に設定することができる。

【0019】図4にはボクシングゲーム装置の制御系のブロック図を示す。コイン装置9でコインの投入を検出すると、コイン検出信号がゲーム制御部19に送られる。殴打検出スイッチ12からの殴打検出信号はゲーム制御部19に送られる。ゲーム制御部19からはCRTモニター6、スピーカ10、ランク表示部8、ライフ表示部9にそれぞれの信号を送るようになっている。

【0020】ゲーム制御部19は、ROM又はビデオディスク等に予め用意された情報信号をもとにしてCRTモニター6、スピーカ10に出力し、殴打検出スイッチ12からの検出信号をもとにボクシングゲームを進めるようになっている。

【0021】図5には、ボクシングゲーム装置のフローチャートを示す。まず、本ボクシングゲーム装置の電源を入れることでスタートし（ステップ1）、CRTモニターにはゲーム名の表示やアダプタイズ映像を映しだす（ステップ2）。そしてコイン装置からコイン投入が入るまで（ステップ3）ステップ2に戻り、コインが投入されると、ゴングが鳴り（ステップ4）ゲームスタートとなる。CRTモニターには相手ボクサーが表示されファイトポーズを取りプレイヤーを挑発してくる（ステップ5）。

【0022】次に相手ボクサーの映像がパンチング動作をして攻撃してくる映像が映しだされ（ステップ6）、プレイヤーは相手ボクサーの動作をみて隙がある箇所をめぐめてパンチを繰りだし（ステップ7）、見事相手ボクサーにダメージを与えるパンチとなったならば、相手ボクサーの映像がダメージを得た映像に変わり（ステップ8）、そしてライフ表示が増え体力が増え（ステップ9）、次に予め定められている制限時間内かどうかを判定し（ステップ10）、制限時間内ならばステップ6に戻る。

【0023】またステップ7で相手の隙をついたパンチが繰りだせないでいると相手ボクサーのパンチが入り、ライフ表示が減る（ステップ11）。もしライフ表示がゼロになる（ステップ12）とプレイヤーのダウン画像がCRTモニターに映しだされ（ステップ13）、終了ゴングが鳴る（ステップ14）。

【0024】ステップ12でライフがゼロになっていないければ予め定められている制限時間内かどうかを判定し（ステップ10）、制限時間内であればステップ6に戻りボクシングゲームを続行し、制限時間であれば、終了ゴングを鳴らし（ステップ14）、今までの対戦状況からゲーム制御部にてゲームを判定し、CRTモニター

にはレフリーが表れて勝ったボクサーの手を上げる判定画像が出て(ステップ15)、プレイヤーのランキング表示がなされ(ステップ16)、ゲーム終了となり(ステップ17)、ステップ2に戻る。

【0025】既述の実施形態に係わるボクシングゲーム装置では上記構成により、CRTモニターに映しだされる相手ボクサーの動きを判断してパンチを繰りださないと得点に結びつかず、実際のボクシングのように状況判断しながら、相手ボクサーのボディの標的を選びながらパンチを繰り出していくので、ボクシングの駆け引きの要素が入ってボクシング特有の緊張感を味わうことができる。

【0026】また、標的は相手ボクサーに付されているので、どこを殴ればよいか分かるので、子供でも手の届く範囲にある標的ならば殴ることができる。さらに可動部分がないので故障が少なく、また、殴打部分がマットであるから怪我をする心配もなく非常に安全で興味のあるボクシングゲームを行なうことができる。

【0027】

【発明の効果】本発明によれば、強度に耐える複雑で大型の操作レバーを必要とすることなく、例えば、ボクシングゲームのための入力操作を行うことができる。また、検出手段が対象体に対する高さ方向の変位を持った入力に対して検出可能に構成されているので、遊戯者の背が低くても操作ができるゲーム装置、特にボクシング遊戯装置を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明のボクシングゲーム装置の正面図であ

る。

【図2】ボクシングゲーム装置の斜視図である。

【図3】ボクシングゲーム装置の内部構造を表す側部断面図である。

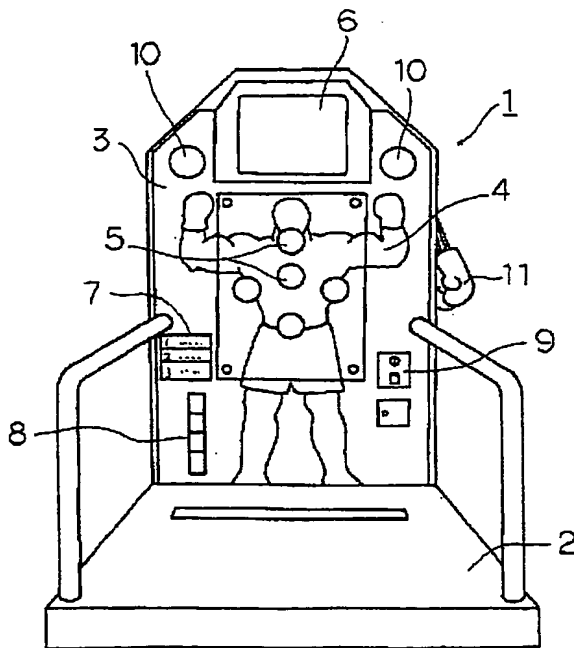
【図4】ボクシングゲーム装置の制御系のブロック図である。

【図5】ボクシングゲーム装置のフローチャートを示す。

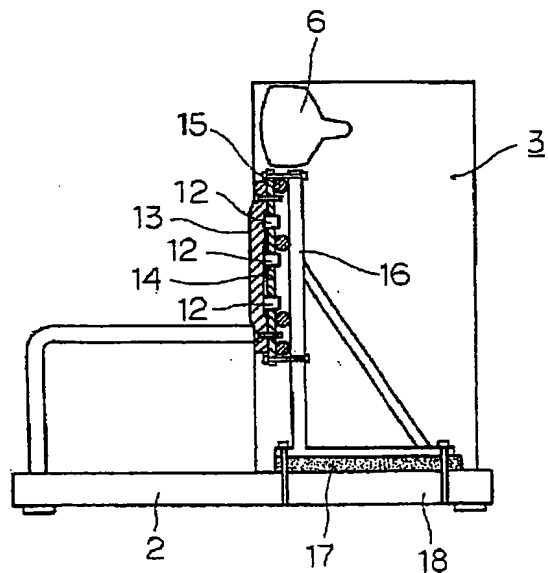
【符号の説明】

- 1 ボクシングゲーム装置
- 2 基台
- 3 立部
- 4 ボクサーの絵
- 5 標的
- 6 CRTモニター
- 7 ランク表示部
- 8 ライフ表示部
- 9 コイン装置
- 10 スピーカ
- 11 ボクシンググローブ
- 12 殴打検出スイッチ
- 13 マット体
- 14 板部材
- 15 緩衝体
- 16 支持柱
- 17 緩衝体
- 18 床板部
- 19 ゲーム制御部

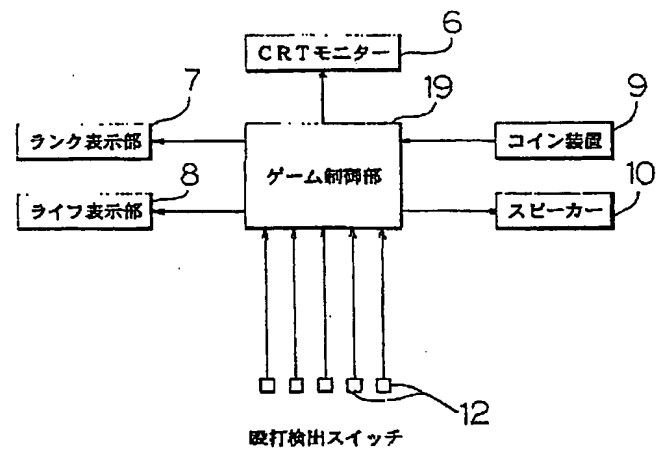
【図1】



【図3】



【図4】



【図5】

